



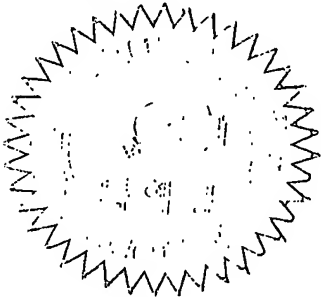
별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto is a true copy from the records of the Korean Intellectual Property Office.

출원 번호 : 10-2003-0052993
Application Number

출원 년 월 일 : 2003년 07월 31일
Date of Application JUL 31, 2003

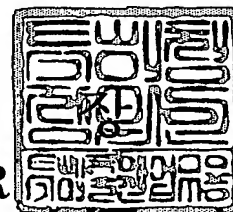
출원 인 : 주식회사 네오엠텔
Applicant(s) NEOMTEL CO., LTD.



2004 년 07 월 30 일

특 허 청

COMMISSIONER



【서지사항】

【서류명】	특허출원서		
【권리구분】	특허		
【수신처】	특허청장		
【제출일자】	2003.07.31		
【발명의 명칭】	멀티미디어 메세지의 제공방법 및 결합형 단문메세지의 제공방법		
【발명의 영문명칭】	Method for Providing Multimedia Messages, and Method for Providing Combinational Short Text Messages		
【출원인】			
【명칭】	주식회사 네오엔텔		
【출원인코드】	1-1999-061288-7		
【대리인】			
【성명】	김도형		
【대리인코드】	9-2002-000264-3		
【포괄위임등록번호】	2002-056916-1		
【발명자】			
【성명】	이동헌		
【출원인코드】	4-2000-056285-9		
【우선권주장】			
【출원국명】	KR		
【출원종류】	특허		
【출원번호】	10-2002-0045136		
【출원일자】	2002.07.31		
【증명서류】	미첨부		
【심사청구】	청구		
【취지】	특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인 김도형 (인)		
【수수료】			
【기본출원료】	20	면	29,000 원
【가산출원료】	18	면	18,000 원
【우선권주장료】	1	건	26,000 원
【심사청구료】	20	항	749,000 원

1020 52993

출력 일자: 2004/8/6

【합계】

822,000 원

【감면사유】

중소기업

【감면후 수수료】

424,000 원

【첨부서류】

1. 요약서·명세서(도면)_1통 2. 중소기업기본법시행령 제2조에 의
한 중소기업에 해당함을 증명하는 서류_1통

【요약서】**【요약】**

본 발명은 원래의 문자메세지로부터 수신자의 단말장치, 특히 이동통신 단말장치에 대하여 멀티미디어 메세지를 변환 제공하는 방법, 및 상기 단말장치에 대하여 상기 원래의 문자메세지로부터 결합형의 문자메세지를 변환 제공하는 방법에 관한 것이다. 본 발명의 멀티미디어 메세지의 제공방법 및 결합형 단문메세지의 제공방법에 따르면 서비스 이용자가 작성하여 전송한 텍스트 형태의 문자메세지를 미리 마련한 멀티미디어 데이터 또는 텍스트 데이터와 결합시켜 새로운 멀티미디어 메세지 또는 결합형 단문메세지를 생성하여 수신자 단말장치로 제공함으로써 메세지 서비스에 있어서 다양한 표현을 가능하게 하고, 더욱이 보다 진보된 형태의 비즈니스를 창출할 수 있는 장점이 있다.

【대표도】

도 4

【색인어】

단말장치, 문자메세지, 멀티미디어 메세지, 라이브러리, 데이터베이스

【명세서】

【발명의 명칭】

멀티미디어 메시지의 제공방법 및 결합형 단문메세지의 제공방법{Method for Providing Multimedia Messages, and Method for Providing Combinational Short Text Messages}

【도면의 간단한 설명】

도 1은 종래기술에 따른 단문메세지 서비스의 실시예를 도시하는 도면.

도 2는 종래기술에 따른 단문메세지 서비스를 제공하기 위한 시스템의 일 실시예를 도시하는 도면.

도 3은 종래기술에 따른 단문메세지 서비스를 제공하기 위한 시스템의 다른 실시예를 도시하는 도면.

도 4는 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스를 제공하기 위한 시스템의 일 실시예를 도시하는 도면.

도 5는 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스를 제공하기 위한 시스템의 다른 실시예를 도시하는 도면.

도 6은 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스의 일 실시예를 도시하는 도면.

도 7은 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스의 다른 실시예를 도시하는 도면.

도 8은 본 발명에 따른 결합형 단문메세지 서비스의 실시예를 도시하는 도면.

도 9는 본 발명에 따른 결합형 단문메세지의 실시예를 도시하는 도면.

도 10은 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스 및 결합형 단문메세지 서비스를 제공하는 서버 시스템의 실시예를 도시하는 도면.

<도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

410, 420: 발신자 단말장치

430: 문자메세지

440: 메세지 센타

450: 멀티미디어 라이브러리 유닛

460: 수신자 단말장치

470: 멀티미디어 메세지

480: 단말장치정보 데이터베이스 유닛

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<19> 본 발명은 원래의 문자메세지로부터 수신자의 단말장치, 특히 이동통신 단말장치에 대하여 멀티미디어 메세지를 변환 제공하는 방법, 및 상기 단말장치에 대하

여 상기 원래의 문자메세지로부터 결합형의 문자메세지를 변환 제공하는 방법에 관한 것이다. 특히 본 발명은 미리 마련한 멀티미디어 데이터 또는 텍스트 데이터를 서비스 이용자가 전송한 텍스트 형태의 문자메세지에 대하여 결합시킴으로써 새로운 멀티미디어 메세지 또는 결합형 단문메세지를 생성하고 이 멀티미디어 메세지 또는 결합형 단문메세지를 수신자 단말장치로 제공함으로써 다양한 형태의 메세지 서비스를 가능하게 해주는 기술에 관한 것이다.

<20> 최근들어 핸드폰 등과 같은 휴대용 단말장치의 보급이 확대되면서 휴대용 단말장치를 이용한 단문메세지 서비스(Short Message Service: SMS)의 사용이 보편화되고 있다. 이러한 단문메세지 서비스는 통상 휴대용 단말장치를 대상으로 하여 서비스가 이루어지는데, 서비스 가격이 높지 않고 상대방의 수신 및 가독률이 높아 널리 사용된다. 도 1은 종래기술에 따른 휴대용 단말장치를 이용한 단문메세지 서비스의 실시예를 도시하는 도면이다. 도 1의 실시예에 따르면, 서비스 이용자가 작성한 메세지가 텍스트 형태로 단말장치의 디스플레이 상에 표시된다. 도시된 바와 같이, 단문메세지 서비스에서 사용되는 메세지는 문자 뿐만 아니라 소위 이모티콘이라고 불리는 문자조합도 포함하는데, 이는 제한된 환경하에서 사용자의 감정 등을 보다 다양하게 표시하기 위함이다.

<21> 도 2는 종래기술에 따른 단문메세지 서비스를 제공하기 위한 시스템의 일 실시예를 도시하는 도면이다. 도 2에서 서비스 이용자(210)는 발신자 단말장치(220)의 키 패드를 이용하여 문자메세지(230)를 작성하고 통상 전화번호를 통해 수신자 단말장치(250)를 지정한 후 문자메세지(230)에 대한 전송을 명령한다. 발신자 단말장치(220)에서 전송된 문자메세지(230)는 소정의 메세지 센타(240)에서 수신되고, 메세지 센타(240)는 서비스 이용자(210)가 지정한 수신자 단말장치(250)로 문자메세지(230)를 다시 전송한다. 이러한 종래기술의 단문메세지 서비스

는 무선 데이터 통신의 속도 및 휴대용 전화기의 입력수단의 한계로 인해서 현재로서는 텍스트 메시지만을 제공하기 때문에 표현에 있어서 제약을 많이 받는다. 종래에 이를 극복하기 위해서 도 1에서 도시한 바와 같은 소위 이모티콘 등의 방법을 사용하고 있으나 여전히 충분하지는 않다.

<22> 본 명세서에서 "메세지 센타(240)"라 함은 발신자 단말장치(220)로부터 메세지 발신 서비스의 요청을 수신하여 그 서비스 내용에 따라 메세지를 생성하여 수신자 단말장치(250)로 그 생성된 메세지를 제공하는 시스템 전체를 가리키는 개념으로서 해석되어야 하며, 구성의 편이 및 운영의 효율성을 제고하기 위해서 통상 이동통신 서비스 사업자의 전체 시스템 내에 설치된다. 또한, 본 명세서에서 수신자 단말장치(250)로 메세지를 "제공"한다고 함은 메세지 센타(240)가 메세지를 수신자 단말장치(250)로 전송하는 경우 뿐만 아니라 반대로 수신자 단말장치(250)가 메세지 센타(240)를 액세스하여 메세지를 읽어가는 경우도 포함하며, 더욱이 종래의 HTTP와 같은 소정의 프로토콜에 의해 메세지가 메세지 센타(240)에서 수신자 단말장치(250)로 전달되는 것 등을 모두 포함하는 개념으로서 해석되어야 한다. 즉, 구체적인 구현 방식에 구애받지 않고 메세지가 메세지 센타(240)로부터 수신자 단말장치(250)로 전달되기만 하면 본 명세서의 "제공"에 해당된다. 또한, 본 명세서에서 "단말장치"라 함은 도 2에 도시된 휴대용 단말장치 뿐만 아니라 개인용 컴퓨터나 개인휴대단말장치(PDA), 또는 세트톱 박스(set-top box)나 디지털 TV 등도 포함하는 개념으로서 해석되어야 한다. 즉, 본 발명은 도 3에 도시된 바와 같이 개인용 컴퓨터(320)에서 문자메세지(330)를 작성하여 휴대용 단말장치(350)으로 전송하는 실시에도 고려한 것이다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- <23> 이에, 본 발명은 미리 마련한 멀티미디어 데이터 또는 텍스트 데이터를 서비스 이용자가 전송한 텍스트 형태의 문자메세지에 대하여 결합시킴으로써 새로운 멀티미디어 메세지 또는 결합형 단문메세지를 생성하고 이 멀티미디어 메세지 또는 결합형 단문메세지를 수신자 단말장치에 제공함으로써 다양한 형태의 메세지 서비스가 가능하도록 해주는 멀티미디어 메세지의 제공 방법 및 결합형 단문메세지의 제공방법을 제공하는 데에 그 목적이 있다.
- <24> 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명을 상세히 설명한다.

【발명의 구성】

- <25> 전술한 바와 같은 본 발명의 목적을 달성하기 위해서, 본 발명은 발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 멀티미디어 메세지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지를 제공받는 제1 단계; 비디오 콤포넌트와 오디오 콤포넌트의 적어도 어느 하나를 포함하여 구성되는 미리 마련한 멀티미디어 서브 콤포넌트 데이터를 상기 문자메세지와 결합시킴으로써 상기 문자메세지에 대응하는 멀티미디어 메세지를 생성하는 제2 단계; 및 상기 멀티미디어 메세지를 상기 수신자 단말장치로 제공하는 제3 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메세지의 제공방법을 제공한다.
- <26> 또한, 전술한 바와 같은 본 발명의 목적을 달성하기 위해서, 본 발명은 발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 결합형 단문메세지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지를 제공받는 제1 단계; 상기 발신자 단말장치의 사용자로부터 미리 설정받은 특정의 문자데이터를 데이터베이스로부터 획득하는 제2 단계; 상기 문자메세지와 상

기 문자데이터를 결합하여 결합형 문자메세지를 생성하는 제3 단계; 및 상기 결합형 문자메세지를 하나이상의 단문메세지로서 상기 수신자 단말장치로 송신하는 제4 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 결합형 단문메세지의 제공방법을 제공한다.

<27> 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명을 상세히 설명한다.

<28> 도 4는 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스를 제공하기 위한 시스템의 일 실시예를 도시하는 도면이다. 도 2 및 도 3을 참조하여 전술한 바와 같이, 서비스 이용자는 휴대용 단말장치(410) 또는 개인용 컴퓨터(420)를 사용하여 문자메세지(430)를 작성하고 통상 전화번호를 통해 수신자 단말장치(460)를 지정한 후 작성된 문자메세지(430)에 대한 전송을 명령한다. 도 4에서 서비스 이용자가 작성하는 문자메세지(430)는 종래와 마찬가지로 텍스트 형태의 메세지인데, 이는 종래의 메세지 서비스 환경과 호환성을 맞추기 위함이다.

<29> 메세지 센타(440)는 종래기술의 메세지 센타(240, 340)의 기본 기능, 즉 발신자 단말장치(410, 420)와 수신자 단말장치(460) 사이에서 메세지 통신을 매개한다는 점에서는 유사성을 갖는다. 다만, 본 발명에 따른 메세지 센타(440)는 종래의 메세지 센타(240, 340)와는 달리 본 발명의 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)과 협조동작(cooperation)하여 발신자 단말장치(410, 420)로부터의 문자메세지(430)에 기초하여 수신자 단말장치(460)로 제공할 멀티미디어 메세지(470)를 생성하는 작업을 수행한다.

<30> 전술한 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)은 텍스트 형태의 메세지(430)로부터 멀티미디어 메세지(470)를 생성하기 위한 참조자료를 제공하는 유닛인데, 이 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)은 도시된 바와 같이 다시 복수의 멀티미디어 서브 컴포넌트로 구성된다. 이 멀티미디어

어 서버 컴포넌트는 다양한 형태의 참조자료를 포함할 수 있는데, 이에 대해서는 도 6 및 도 7에 대해서 설명한 이후에 보다 상세히 기술하고자 한다.

<31> 도 4에 나타낸 바와 같이, 본 발명의 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)은 반드시 메세지 센타(440)의 내부에 구현되어야 하는 것은 아니고 메세지 센타(440)와 협조동작이 가능한 상태에서 구현되면 된다. 예컨대, 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)이 별도의 시스템으로서 구성되더라도 메세지 센타(440)와 유선 또는 무선 네트워크로 연결되어 메세지 센타(440)가 원할 때 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)의 자료를 참조할 수 있으면 충분한 것이다. 다만, 서비스 시스템이 보다 효율적으로 동작하기 위해서는 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)이 메세지 센타(440)의 내부에 일종의 데이터베이스 파일로서 구현되는 것이 바람직한데, 본 명세서에서는 이러한 경우에도 이 전체를 총괄하여 메세지 센타(440)라고 지칭하지 않고 이 두 부분을 개념적으로 분리하여 각각 별개로 기술한다.

<32> 전술한 바와 같이 메세지 센타(440)와 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)의 협조동작에 의해 문자메세지(430)로부터 멀티미디어 메세지(470)가 생성된다. 이렇게 생성된 멀티미디어 메세지(470)는 도시된 바와 같이 수신자 단말장치(460)로 전송되고, 이어 서비스 이용자의 조작에 응답하여 수신자 단말장치(460) 상에서 적절히 디스플레이된다.

<33> 도 4에 도시된 단말장치정보 데이터베이스 유닛(480)의 구성 및 기능에 대해서는 도 5를 참조하여 설명할 때 함께 설명한다.

<34> 도 5는 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스를 제공하기 위한 시스템의 다른 실시예를 도시하는 도면이다. 도 5에 도시된 실시예는 메세지 센타(540)가 멀티미디어 라이브러리

유닛(550)과의 협조동작을 통해서 발신자 단말장치(510, 520)로부터의 문자메세지(530)에 기초하여 수신자 단말장치(560)로 제공할 멀티미디어 메세지(570)를 생성한다는 점에서 도 4의 실시예와 공통점을 갖는다. 그러나, 본 실시예에서는 메세지 센타(540)가 멀티미디어 메세지(570)를 수신자 단말기(560)로 전송하는 것이 아니라, 멀티미디어 메세지(570)를 소정의 지점에 위치시키고 대신 수신자 단말기(560)로는 이 지점을 액세스하여 이 멀티미디어 메세지(570)를 제공받을 수 있도록 이 소정의 지점에 대한 액세스 정보를 제공한다는 점에서 상이하다.

<35> 이러한 구성이 필요한 이유는 수신자 단말장치(560)에 따라서는 도 4에 도시된 바와 같이 멀티미디어 메시지(470)가 전송되어 올 때 이 메세지를 받아서 처리할 수 있는 능력이 없을 수도 있기 때문이다. 예컨대, 본 특허출원의 최초 출원시점에서 대한민국에서 이동통신 서비스 업체에 의해 제공되고 있는 SMS 서비스에서는 수신자 단말장치(560)가 메세지 센타(540)로부터 전달받을 수 있는 메세지의 크기에 대해서 80 바이트라는 상한 제한이 있기 때문에, 이 SMS 서비스에 최적화되어 있는 수신자 단말장치(560)에 대해서는 도 4에 도시된 바와 같은 서비스가 불가능하다. 따라서, 이러한 경우에는 일종의 대안으로서 도 5에 도시된 바와 같이 멀티미디어 메세지(570)를 소정의 지점에 위치시키고 수신자 단말기(560)로는 이 지점을 액세스하여 이 멀티미디어 메세지(570)를 제공받을 수 있도록 이 소정의 지점에 대한 액세스 정보를 제공한다.

<36> 이러한 실시예에 있어서 소위 콜백유알엘(call-back URL)이라고 불리는 기법이 유용하게 사용될 수 있다. 이 기법에 따르면, 메세지 센타(540)는 생성된 멀티미디어 메세지(570)를 인터넷에 연결된 소정의 웹서버(web server) 내의 특정 디렉토리에 일종의 멀티미디어 자원으로 위치시키고, 수신자 단말장치(560)로는 전송한 액세스 정보로서 이 웹서버의 이 멀티미디어 자원을 가리키는 유알엘(URL)을 문자메세지의 형태로 제공한다.

- <37> 이어, 서비스 이용자가 자신의 단말장치(560)에서 이 콜백유알엘 메시지를 선택하면 수신자 단말장치(560)에 내장되어 있는 브라우저가 기동되어 이 콜백유알엘을 따라 전술한 웹서버의 전술한 멀티미디어 자원을 액세스하여 제공받은 후, 화면 상에 적절히 디스플레이한다. 단말장치(560)의 브라우저가 웹서버의 자원을 액세스하여 제공받는 과정에서는 전술한 바와 같은 데이터 크기의 제한을 적용받지 않기 때문에 이러한 수신자 단말장치(560)에 있어서 바람직한 서비스 구현 방법이 될 수 있다.
- <38> 또한, 도시되어 있지는 않으나, 수신자 단말장치(460, 560)가 종래기술의 문자메세지(430, 530)에 최적화되어 있어 설사 멀티미디어 메세지(470, 570)를 전달받더라도 이를 디스플레이할 수 있는 능력이 전혀 없다면 메세지 센타(440, 540)는 오히려 문자메세지(430, 530)를 그대로 수신자 단말장치(460, 560)로 제공하여야 할 것이다.
- <39> 전술한 바와 같이, 본 발명의 멀티미디어 메세지 서비스와 관련하여 단말장치(460, 560)의 능력에는 여러가지 레벨이 존재할 수 있다. 본 명세서에서는 이러한 능력 레벨을 나타내기 위해서 프로파일(profile)이라는 용어를 사용하고자 한다. 예컨대, 전술한 바와 같이 멀티미디어 서비스 환경에 도 4에 도시된 바와 같은 멀티미디어 메세지 서비스를 지원할 수 있는 단말장치(460)와 도 5에 도시된 바와 같은 멀티미디어 메세지 서비스만 지원할 수 있는 단말장치(560), 그리고 멀티미디어 메세지 서비스를 전혀 지원하지 못하는 단말장치가 혼재되어 존재한다면, 이 서비스 환경에는 세가지 종류의 단말장치 프로파일이 존재하는 것이 된다. 도 4와 도 5에 도시된 실시예에 대해서 전술한 바와 같이, 복수의 프로파일이 혼재되어 존재하는 서비스 환경에서는 메세지 센타(440, 540)가 수신자 단말장치 식별자, 예컨대 수신자 전화번호로부터 해당 수신자 단말장치(460, 560)의 프로파일을 파악한 후, 도 4에서와 같이 수신자 단말장치(460)로 멀티미디어 메세지(470)를 직접 전송하여도 좋은지, 아니면 도 5에서와 같이

멀티미디어 메세지(570)는 소정의 지점에 위치시키고 수신자 단말장치(560)로는 액세스 정보를 보내야 하는지에 대해서 판단을 수행할 수 있어야 한다.

<40> 도 4 및 도 5에 도시된 단말장치정보 데이터베이스 유닛(480, 580)은 이러한 목적을 위해서 제공된 것으로서, 메세지 센타(440, 540)와 협조동작하여 수신자 단말장치의 식별자에 대응하여 해당 단말장치의 프로파일에 관련된 정보를 제공한다. 이를 위해서, 단말장치정보 데이터베이스 유닛(480, 580)은 각 단말장치에 대한 능력 정보를 일종의 데이터베이스로서 구비하고 있고, 이에 메세지 센타(440, 540)가 단말장치 식별자를 제시하면 이에 대응하여 해당 단말장치(460, 560)의 프로파일을 판단하기 위한 정보를 제공한다. 한편, 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스에서 수신자 단말장치(460, 560)로 될 수 있는 단말장치의 능력이 오직 한 가지 밖에 없는 서비스 환경이라면 오직 한 가지 방식에 의해서만 서비스가 이루어지는 것으로 충분할 것이고, 이러한 경우에는 전술한 바와 같은 수신자 단말장치(460, 560)의 능력에 대한 판단은 불필요하게 되고, 따라서 도 4 및 도 5에 도시된 단말장치정보 데이터베이스 유닛(480, 580)은 필요하지 않을 수 있다. 멀티미디어 라이브러리 유닛(450, 550)과 관련하여 전술한 바와 마찬가지로, 본 발명의 단말장치정보 데이터베이스 유닛(480, 580)도 반드시 메세지 센타(440)의 내부에 구현되어야 하는 것은 아니고 메세지 센타(440)와 협조동작이 가능한 상태에서 구현되면 된다.

<41> 도 6은 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스의 일 실시예를 도시하는 도면이다.

메세지 서비스의 이용자가 "(*--_)/비온다! (줄바꿈) (_--*)꿀꿀하다! (줄바꿈)

★:::♡:::★ (줄바꿈) 그래도 행복하고 기쁜하루보내~*"와 같은 문자메세지를 작성하여 전송하면, 종래기술에서는 수신자의 단말장치에 도 1과 같이 디스플레이될 것이다. 그러나,

본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스의 한 가지 실시예에 따르면 도 6과 같이 발신자의 아바타(avata)와 함께 문자메세지가 디스플레이된다. 도 6에 도시된 아바타는 발신자가 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스를 신청할 때 또는 그 이후에 온라인 또는 오프라인의 방법으로 선택한 것으로서, 이후로는 발신자가 문자메세지를 작성하여 발송하면 수신자의 단말장치에는 도 6에 도시된 바와 같이 발신자의 아바타와 문자메세지가 함께 결합된 이미지로서 나타나게 된다.

<42> 본 발명의 바람직한 실시예로서 발신자가 자신의 아바타를 복수 개 등록한 경우에 문자메세지를 작성할 때 소정의 방법에 의해, 예컨대 문자메세지의 일부분에 아바타 식별자를 마킹함으로써 특정 아바타를 선택하도록 할 수 있다. 예를 들어, 2개의 아바타를 등록하여 두고 각각을 avata_happy 및 avata_sad라고 명명하여 두었다면, 위의 문자메세지의 마지막 부분에 "\$avata_sad\$"라고 마킹함으로써 어느 하나의 아바타를 선택할 수 있는 것이다.

<43> 수신자 단말장치(460)에 도 6에 도시된 바와 같은 화면이 디스플레이되기 위한 시스템 동작을 도 4를 참조하여 기술한다. 전술한 바와 같이 본 발명을 적용한 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자가 발신자 단말장치(410, 420)를 사용해서 앞의 문자메세지(430)를 전송하면 메세지 센타(440)가 이 문자메세지(430)를 수신하는데, 이 때 메세지 센타(440)가 수신하는 데이터는 바람직하게는 텍스트 타입의 데이터로서, 이 데이터에는 전술한 문자메세지(430)의 내용 외에도 메세지 서비스 자체의 목적을 위해서 발신자 및 수신자의 식별자가 포함되어 있다. 다만, 구현에 따라서는 전술한 데이터에 텍스트 타입의 자료 뿐만 아니라 그 이외의 다른 데이터, 예컨대 이진코딩된 데이터(binary-coded data) 등도 포함될 수 있다.

<44> 메세지 센타(440)는 먼저 발신자 식별자로부터 이 문자메세지(430)를 전송한 발신자가 현재 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자인지 여부를 확인한다. 만일 발신자

가 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자가 아닌 경우에는 종래기술에서와 같이 수신한 문자메세지(430)를 그대로 수신자 단말장치(460)로 전달하고 서비스를 종료한다. 다만, 발신자 식별자를 통해서 확인하지 않더라도 메세지 서비스의 식별번호 자체, 예컨대 700-xxxx 등을 통하거나 특정 인터넷 웹사이트의 가입자 확인 등을 통해서 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자인지 여부를 용이하게 확인할 수 있는 경우에는 이 절차는 삭제될 수 있다. 발신자가 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자로 확인된 경우에는, 메세지 센타(440)는 수신자 식별자에 기초하여 단말장치정보 데이터베이스 유닛(480)과의 협조동작을 통해 수신자 단말장치(460)의 프로파일 정보를 획득한다. 전술한 바와 같이, 만일 모든 단말장치가 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스에 있어서 동일한 프로파일을 갖는 환경에서는 이 절차는 삭제될 수 있다.

<45> 수신자 단말장치(460)가 그 프로파일 정보로부터 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지(470)를 표시할 수 있는 능력을 가지고 있다고 판단되면 메세지 센타(440)는 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)과의 협조동작을 통해 발신자의 아바타를 획득하고, 문자메세지(430)의 텍스트 데이터와 발신자의 아바타 이미지를 결합시켜 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지(470)를 생성한다. 이 멀티미디어 메세지(470)에는 전술한 텍스트 데이터 및 아바타 이미지 외에 사운드와 같은 부가적인 멀티미디어 자원도 결합될 수 있다. 전술한 결합의 바람직한 실시예로서 비디오 이미지 부분은 전술한 텍스트와 아바타 이미지가 결합되어 하나의 이미지, 예컨대 JPEG 파일이나 고유 형식의 이미지 파일이 제공된다.

<46> 전술한 메세지 센타(440)가 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)과의 협조동작을 통해 발신자의 아바타를 획득하는 과정에서 만일 발신자에 대해서 등록된 아바타가 없거나 어떠한 문제로 인해서 획득하는데 실패한 경우에는 구현에 따라서 기본 아바타를 사용하여 멀티미디어 메세지(470)를 생성할 수도 있고 아니면 종래기술과 마찬가지로 문자메세지(430)를 그대로 수신

자 단말장치(460)로 제공할 수도 있다. 또한, 전술한 메세지 센타(440)가 단말장치 데이터베이스 유닛(480)과의 협조동작을 통해 발신자의 프로파일 정보를 얻는 과정에서 수신자 단말장치(460)가 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지(470)를 디스플레이할 수 있는 능력이 없는 것으로 판단되는 경우에는 전술한 바와 같이 문자메세지(430)를 그대로 수신자 단말장치(460)로 전송하는 것이 바람직하다. 또한, 전술한 과정에서 프로파일 정보를 획득하는데 실패한 경우에도 문자메세지(430)를 그대로 수신자 단말장치(460)로 전송하는 것이 바람직하다.

<47> 이어서, 수신자 단말장치(460)의 프로파일 정보로부터 수신자 단말장치(460)가 멀티미디어 메세지(470)를 메세지로서 전송받아 처리할 수 있는지 여부를 검토하여 메세지로서 전송받아 처리할 수 있다고 판단되는 경우에는 도 4에 도시된 바와 같이 멀티미디어 메세지(470)를 수신자 단말장치(460)로 전송하고, 메세지로서 전송받아 처리할 수 없다고 판단되는 경우에는 도 5에 도시된 바와 같이 멀티미디어 메세지(470)는 소정의 지점에 위치시키고 수신자 단말장치(460)로는 이 소정의 지점에 대한 액세스 정보, 예컨대 콜백유알엘을 문자메세지로서 전송한다.

<48> 도 7은 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스의 다른 실시예를 도시하는 도면이다. 도 7의 실시예에서는 발신자가 "퇴근할 때 과자랑 떡볶이 좀 사갈까? 우리 서로 사랑하자."라는 문자메세지를 작성하여 전송하였는데, 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스를 제공하기 위해 메세지 센타가 도 7에 도시된 바와 같이 멀티미디어 메세지로 변환하였다. 도 7에 도시된 실시예에서는 문자메세지에서 일부 단어가 적절한 이미지 아이콘(image icon)으로 변경되었는데, 이러한 이미지 아이콘은 기본적으로는 시스템에서 제공되지만 발신자가 추가로 등록하거나 기존의 것을 교체 및 삭제할 수 있다.

- <49> 수신자 단말장치(460)에 도 7에 도시된 바와 같은 화면이 디스플레이되기 위한 시스템 동작은 앞에서 도 6의 실시예에 대해서 설명한 바와 대부분 일치하므로 중복되어 설명하지 않는다. 다만, 도 7의 실시예를 위해서 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)에는 문자메세지(430)의 각 단어에 대해서 메세지 센타(440)에서 치환되어질 이미지 아이콘에 대한 치환규칙이 설정되어 있다. 도 7을 참조하면, 현재 멀티미디어 라이브러리 유닛(450)에는 과자, 떡볶이, 그리고 사랑이라는 단어에 대해서 치환규칙이 설정되어 있음을 알 수 있다.
- <50> 앞에서 도 4 및 도 5를 참조하여 개략적으로 기술하였던 멀티미디어 라이브러리 유닛(450, 550) 및 그 멀티미디어 서버 컴포넌트에 대해서 보다 자세히 설명하고자 한다. 전술한 바와 같이 멀티미디어 라이브러리 유닛(450, 550)은 서버 컴포넌트 구조로 되어있는데, 이는 메세지 센타(440, 540)가 이렇게 제공된 복수의 멀티미디어 서버 컴포넌트를 조합하여 하나의 멀티미디어 객체, 즉 멀티미디어 메세지(470, 570)를 생성할 수 있음을 의미한다.
- <51> 전술한 바와 같이 멀티미디어 라이브러리 유닛(450, 550)에는 다양한 형태의 참조자료가 포함될 수 있는데, 도 6에 도시된 바와 같은 멀티미디어 메세지를 얻기 위해서는 서비스 이용자에 대한 아바타 이미지, 또는 아바타를 구성하기 위한 서버 컴포넌트 및 각 이용자에 대한 아바타 조합규칙이 멀티미디어 서버 컴포넌트로서 포함되어 있어야 하고, 또 도 7에 도시된 바와 같은 멀티미디어 메세지를 얻기 위해서는 과자, 떡볶이, 사랑 등과 같은 각각의 단어에 대해서 치환될 이미지 아이콘이 멀티미디어 서버 컴포넌트로서 포함되어 있어야 한다. 또, 문자메세지(430, 530)에 포함된 텍스트 데이터를 다른 멀티미디어 서버 컴포넌트와 조합하여 하나의 멀티미디어 메세지(470, 570)를 생성하기 위해서는 텍스트를 이미지화 하기 위한 멀티미디어 서버 컴포넌트도 포함되는 것이 바람직하다.

- <52> 멀티미디어 라이브러리 유닛(450, 550)에 포함되어 있는 멀티미디어 서브 컴포넌트 자료는 본 발명이 적용되는 멀티미디어 메세지 서비스의 사업자나 기타 이 서비스에 관련된 사업자 등에 의해 일괄적으로 제공된 것과 서비스 이용자에 의해 개별적으로 제공된 것으로 구분될 수도 있다. 또한, 메세지 센타(440, 540)에 의해 일반적으로 설정된 치환 규칙이 적용되는 것과 특정 서비스 이용자에 의해 별도로 설정된 치환 규칙이 적용되는 것으로 구분될 수도 있다.
- <53> 위의 설명으로부터 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자는 예컨대 인터넷 등의 방법으로 멀티미디어 라이브러리 유닛(450, 550)의 내용에 영향을 미칠 수 있다. 즉, 멀티미디어 라이브러리 유닛(450, 550)에 새로운 멀티미디어 서브 컴포넌트를 추가하거나 기존의 서브 컴포넌트를 새로운 것으로 교체 또는 삭제하는 등의 조작이 가능하다.
- <54> 본 발명에서 제시된 멀티미디어 메세지(470, 570)는 정지화(still image)에 한정되지 않고 동영상(moving picture)도 포함할 수 있으며, 단말장치의 사용자에게 대해서 인터랙티브(interactive)한 성질을 갖는 것도 배제하지 않는다. 또한, 전술한 바와 같이 비디오 뿐만 아니라 오디오 적인 요소, 예컨대 음향효과나 발신자 단말장치의 벨소리 사운드 등도 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 즉, 본 발명에서의 멀티미디어 메세지(470, 570)는 문자 그대로 멀티미디어 형식의 메세지라고 넓게 해석되어야 한다.
- <55> 전술한 바와 같이, 본 발명의 메세지 센타(440, 540)는 발신자 단말장치로부터 전달된 문자메세지(430, 530)에 기초하여 멀티미디어 서브 컴포넌트를 조합하여 멀티미디어 메세지(470, 570)를 생성하는데, 이렇게 조합된 멀티미디어 메세지는 기본적으로 비디오 컴포넌트와 오디오 컴포넌트로 구성된다. 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스에 따르면, 멀티미디어 메세지를 제공받은 수신자가 단말장치를 적절히 조작함으로써 멀티미디어 메세지의 전체 또는 컴포넌트를 다운로드 받아서 소망하는 대로 사용하는 것이 가능하다.

<56> 예를 들어, 수신자가 도 6에 도시된 바와 같은 멀티미디어 메시지를 수신한 경우에는 단말장치를 조작함으로써 비디오 콤포넌트인 아바타 이미지를 다운로드 받아서 원하는 대로 사용하는 것이 가능하다. 또한, 멀티미디어 메시지에 사운드가 포함되어 있는 경우에는 수신자가 단말장치를 조작함으로써 오디오 콤포넌트인 사운드를 다운로드 받아서 자신의 벨소리로 사용하거나 혹은 음악 멜로디로 사용하는 등이 가능하다. 또한, 멀티미디어 메시지에 사운드 혹은 이미지가 포함되어 있는 경우에는 수신자가 멀티미디어 메시지(470, 570)를 확인할 때 상기 사운드가 일종의 배경음악으로서 사용되고 상기 이미지가 일종의 배경화면으로서 사용되는 것도 가능하며, 이를 위해 수신자 단말기(460, 560)가 멀티미디어 메시지를 파싱할 때 문자메세지는 디스플레이 화면에 표시하는 반면 오디오 콤포넌트는 배경음악으로서 재생되고 이미지 콤포넌트는 배경화면으로서 표시될 수 있도록 태그(tag)가 정의되어 각 콤포넌트 별로 부착되어야 할 것이다.

<57> 도 8은 본 발명에 따른 결합형 단문메세지 서비스의 실시예를 도시하는 도면이다. 본 실시예에서는 라이브러리 유닛(850)을 구성하는 콤포넌트로서 이모티콘 데이터, 광고데이터(광고용 쿠폰을 포함), 명함 데이터 등이 포함되는 경우를 도시하는데, 배경음악 데이터나 배경이미지 데이터에 대해서는 이미 전술한 바 있으므로 본 실시예에 대해서는 더이상 기술하지 않는다. 이모티콘이나 광고, 혹은 명함 등은 간단히 텍스트 형식으로 구성될 수 있는데, 이러한 데이터는 사용자가 인터넷 혹은 왁(WAP) 등을 통해 미리 설정할 수 있으며 혹은 본 서비스의 제공업자가 자신의 목적에 따라서 설정하는 것도 가능하다.

<58> 예를 들어, 명함이나 이모티콘 데이터의 경우에는 발신자 단말기(810, 820)의 사용자가 미리 설정하는 것이 보다 바람직하며, 설정형태에 따라서 고정형일 수도 있고, 혹은 소정의 사

용자 스케줄, 수신자, 또는 사용자 선택에 따라서 적절히 변경될 수도 있다. 반면, 광고 데이터의 경우에는 본 결합형 단문메세지 서비스의 제공업자가 설정하는 것이 보다 일반적일 것이다. 즉, 광고의뢰를 수주받을 때 의뢰조건에 따라서 예컨대 "1,000 회/일"과 같이 광고메세지 발송스케줄을 설정할 수도 있고, 또한 의뢰옵션에 따라서 예컨대 "20~25세의 직장남성" 등과 같이 광고메세지 발송조건을 선택적으로 설정할 수도 있을 것이다. 물론, 광고 데이터인 경우에도 발신자 단말기(810, 820)의 사용자가 선택할 수 있도록 구현하는 것도 불가능한 것은 아니다.

<59> 한편, 광고 데이터의 경우에는 바람직하게는 발신자 혹은 수신자, 혹은 양자의 허락을 얻도록 하는 것이 바람직한데, 이를 위해 광고 데이터를 결합시킬 수 있도록 허락한 이용자에게는 단문메세지 서비스의 이용가격을 낮게 제공하거나 아니면 무료로 제공할 수 있는 이점을 부여할 수 있다. 반면, 메세지 서비스의 제공업자는 광고수수액으로 그 서비스 비용을 충당할 수 있을 것이며, 그 이익을 극대화하기 위해서 광고메세지의 발송스케줄 및 발송조건을 메세지 서비스의 제공업자가 설정하도록 하고, 광고수수 시에 수수금액에 따라 차별적으로 설정할 수 있도록 할 필요가 있다.

<60> 도 8에는 메세지 센타(840)가 문자/MM 메세지(870)를 수신자 단말기(860)에 전송하는 경우를 도시하였으나, 이는 도 4를 참조하여 전술한 바와 같이 본 발명의 일 실시예에 불과한 것으로, 도 5에 도시된 바와 같이 콜백유알엘과 같이 일종의 액세스 정보가 제공하고 수신자 단말기(860)가 액세스하도록 구현하는 것도 가능하다. 다만, 문자로만 구성된 메세지인 경우에는 도 8에 도시된 바와 같이 메세지 센타(840)가 직접 메세지 데이터를 전송하는 것이 바람직하다.

- <61> 도 9는 본 발명에 따른 결합형 단문메세지의 세 가지 실시예를 도시하는 도면이다. 도 9A에 도시된 실시예에서는 발신자가 보낸 문자메세지 "8시에 강남역에서 보자"에 특정의 광고메세지(910)가 결합된 경우이고, 도 9C에 도시된 실시예는 발신자가 보낸 문자메세지 "나 조금 늦을 것 같다"에 명함메세지(930)이 결합된 경우이다. 한편, 발신자가 보낸 메세지에 광고메세지 혹은 명함메세지 등이 결합된 결합형 문자메세지의 사이즈가 SMS 규격에서 정의하는 임계치, 예컨대 80 바이트를 초과하는 경우에는 결합형 문자메세지를 상기 임계치 이하의 복수 개의 문자메세지로 분할하고 각각의 문자메세지를 단문메세지로서 연속적으로 발송하는 것이 바람직한데, 도 9B는 바람직한 실시예를 도시한다.
- <62> 현재의 SMS 규격에서는 하나의 단문메세지의 사이즈에 대해서 80 바이트라는 한계가 존재한다. 따라서, 결합하여야 하는 문자메세지(920)의 사이즈를 SIZE_1이라 하면 "80 - SIZE_1"이 사용자 메세지의 한계이고, 이에 사용자가 보내는 메세지를 상기 임계치 "80 - SIZE_1" 이하의 사이즈를 갖는 복수 개의 서브-문자메세지로 분할한 후, 하나이상의 서브-문자메세지에 상기 문자메세지(920)를 결합하고 복수 개의 단문메세지로서 연속적으로 수신자 단말기(860)로 전송한다.
- <63> 도 10은 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스 및 결합형 단문메세지 서비스를 제공하는 서버 시스템(1040)의 실시예를 도시하는 도면이다. 본 발명에 따른 서버 시스템(1040)은 발신자 단말기로부터 문자메세지(1030)가 전달되면, 바람직하게는 사용자 서비스 가입정보 서버(1090)를 조회하여 발신자가 본 발명에 따른 멀티미디어 메세지 서비스 혹은 결합형 문자메세지 서비스에 가입하여 있는지 여부를 검토하고, 가입된 경우 이에 따라서 각각의 대응하는 서버(1050:1 ~ 1050:4)의 도움을 받아 멀티미디어 메세지 혹은 결합형 단문메세지(1070)를 생

성하여 수신자 단말기로 전송한다. 전송한 바와 같이, 단말장치정보 서버(1080)는 수신자 단말기의 각종 사양정보를 가지고 있어, 멀티미디어 메시지를 직접 수신할 수 있는지 여부 혹은 디스플레이 가능한 사양(흑백/칼라, 해상도 등) 등에 대한 정보를 얻어 멀티미디어 메시지를 생성함에 반영할 수 있다.

<64> 한편, 본 발명에 있어서 발신자가 상기 문자메세지(1030)에 대해서 적용하고자 하는 서비스의 형태를 지정할 수 있는 것이 보다 바람직하다. 이는 발신자가 여러가지 종류의 서비스에 가입한 경우에 특히 필요하며, 비록 한가지 서비스에 가입했다고 하더라도 발신자가 본 발명에 따른 멀티미디어 메시지 서비스 혹은 결합형 단문메세지 서비스를 항상 적용하기를 원하는 것은 아닐 수 있기 때문에 역시 필요하다. 이를 위해 적용할 수 있는 방법 중의 하나는 발신자가 수신자 전화번호 혹은 메시지 내용 내에 특정의 식별기호를 삽입하도록 하는 것이다. 예컨대, 수신자 전화번호 혹은 메시지 내용의 말미에 "--number" 또는 "#number"와 같은 부분을 삽입하는 경우에는 상기 "number"에 따라 구분되는 서비스가 제공되도록 정할 수 있을 것이다.

<65> 이 경우, 서버 시스템(1040)은 문자메세지(1030) 내에 상기 식별기호가 포함되어 있는지 여부를 검사하여, 만일 포함되어 있지 않다면 그냥 종래기술에 따른 단문메세지 서비스를 제공하고, 만일 포함되어 있다면 식별기호에 따라서 각각의 대응하는 서버(1050:1 ~ 1050:4)와 협조동작하여 본 발명에 따른 멀티미디어 메시지 서비스 혹은 결합형 단문서비스를 제공한다.

【발명의 효과】

<66> 본 발명의 멀티미디어 메시지의 제공방법에 따르면 서비스 이용자가 작성하여 전송한 텍스트 형태의 메시지를 미리 마련한 멀티미디어 데이터와 결합시켜 새로운 멀티미디어 메시지를 생성하여 수신자 단말장치로 제공함으로써 메시지 서비스에 있어서 다양한 표현을 가능하게 하는 효과가 있다.

<67> 또한, 본 발명의 멀티미디어 메시지의 제공방법에 따르면 수신자가 자신이 수신하였던 멀티미디어 메시지의 전체 또는 일부 콤포넌트를 다운로드 받아서 자신이 소망하는 대로 활용하는 것이 가능하게 되어 다양한 비즈니스 모델이 창출되는 효과가 있다.

【특허청구범위】**【청구항 1】**

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 멀티미디어 메시지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지를 제공받는 제1 단계; 비디오 콤포넌트와 오디오 콤포넌트의 적어도 어느 하나를 포함하여 구성되는 미리 마련한 멀티미디어 서브 콤포넌트 데이터를 상기 문자메세지와 결합시킴으로써 상기 문자메세지에 대응하는 멀티미디어 메시지를 생성하는 제2 단계; 및 상기 멀티미디어 메시지를 상기 수신자 단말장치로 제공하는 제3 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 2】

제1항에 있어서, 상기 제3 단계는 상기 멀티미디어 메시지를 소정의 지점에 위치시키는 제3(a) 단계; 및 상기 수신자 단말장치로 상기 소정의 지점에 대한 액세스 정보를 발송하는 제3(b) 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 3】

제1항에 있어서, 상기 멀티미디어 서브 콤포넌트 데이터는 상기 발신자 단말장치의 사용자가 미리 설정한 배경음악용 오디오 데이터를 포함하여 구성된 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 4】

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 멀티미디어 메시지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지의 데이터를 제공받는 제1 단계; 상기 문자메세지의 데이터로부터 상기 수신자 단말장치에 대한 수신자 식별자를 획득하는 제2 단계; 상기 수신자 식별자에 대응하여 상기 수신자 단말장치에 대한 프로파일 관련 정보를 획득하는 제3 단계; 상기 프로파일 관련 정보에 기초하여 상기 수신자 단말장치가 상기 멀티미디어 메시지를 디스플레이할 수 있는 능력이 없다고 판단될 때 상기 문자메세지를 상기 수신자 단말장치로 전송하고 종료하는 제4 단계; 상기 문자메세지에 기초하여 미리 마련한 멀티미디어 서브 콤포넌트 데이터를 결합시킴으로써 상기 문자메세지에 대응하는 멀티미디어 메시지를 생성하는 제5 단계; 및 상기 멀티미디어 메시지를 상기 수신자 단말장치로 제공하는 제6 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 5】

제4항에 있어서, 상기 제6 단계는 상기 프로파일 관련 정보에 기초하여 상기 수신자 단말장치가 상기 멀티미디어 메시지를 메시지로써 전송받아 처리할 수 있는 능력이 있는지 여부를 판단하여 상기 능력이 있다고 판단되는 경우에는 상기 멀티미디어 메시지를 상기 수신자 단말장치로 발송하고, 상기 능력이 없다고 판단되는 경우에는 상기 멀티미디어 메시지를 소정의 지점에 위치시키는 제6(a) 단계; 및 상기 수신자 단말장치로 상기 소정의 지점에 대한 액세스 정보를 발송하는 제6(b) 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의

제공방법.

【청구항 6】

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 멀티미디어 메시지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지의 데이터를 제공받는 제1 단계; 상기 문자메세지에 기초하여 미리 마련한 멀티미디어 서브 컴포넌트 데이터를 결합시킴으로써 상기 문자메세지에 대응하는 멀티미디어 메시지를 생성하는 제2 단계; 상기 문자메세지의 데이터로부터 상기 수신자 단말장치에 대한 수신자 식별자를 획득하는 제3 단계; 상기 수신자 식별자에 대응하여 상기 수신자 단말장치에 대한 프로파일 관련 정보를 획득하는 제4 단계; 상기 프로파일 관련 정보에 기초하여 상기 수신자 단말장치가 상기 멀티미디어 메시지를 디스플레이할 수 있는 능력이 있는지 여부를 판단하여 상기 능력이 있다고 판단될 때 상기 멀티미디어 메시지를 상기 수신자 단말장치로 제공하고 상기 능력이 없다고 판단될 때 상기 문자메세지를 상기 수신자 단말장치로 전송하는 제5 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 7】

제4항 또는 제6항에 있어서, 상기 제1 단계와 상기 제2 단계 사이에 상기 문

자메세지의 데이터로부터 상기 발신자 단말장치에 대한 발신자 식별자를 획득하는 제1-2(a) 단계; 상기 발신자 식별자에 기초하여 상기 문자메세지의 발신자가 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자인지 여부를 판단하는 제1-2(b) 단계; 및 상기 멀티미디어 메세지 서비스의 이용자가 아닌 것으로 판단되었을 때 상기 문자메세지를 상기 수신자 단말장치로 전송하고 종료하는 제1-2(c) 단계를 더 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메세지의 제공방법.

【청구항 8】

제6항에 있어서, 상기 제5 단계는 상기 수신자 단말장치가 상기 멀티미디어 메세지를 디스플레이할 수 있는 능력이 있다고 판단될 때, 상기 프로파일 관련 정보에 기초하여 상기 수신자 단말장치가 상기 멀티미디어 메세지를 메세지로서 전송받아 처리할 수 있는 능력이 있는지 여부를 더 판단하여 상기 능력이 있다고 판단되는 경우에는 상기 멀티미디어 메세지를 상기 수신자 단말장치로 발송하고, 상기 능력이 없다고 판단되는 경우에는 상기 멀티미디어 메세지를 소정의 지점에 위치시키는 제5(a) 단계; 및 상기 수신자 단말장치로 상기 소정의 지점에 대한 액세스 정보를 발송하는 제5(b) 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메세지의 제공방법.

【청구항 9】

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 멀티미디어 메세지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지의 데이터를 제공받는 제1 단계; 상기 수신자 단말장치에 대한 프로파일 관련 정보를 획득하는 제2 단계; 상기 프로파일 관련 정보에 기

초하여 상기 수신자 단말장치가 상기 멀티미디어 메시지를 디스플레이할 수 있는 능력이 없다고 판단될 때 상기 문자메세지를 상기 수신자 단말장치로 전송하고 종료하는 제3 단계; 상기 문자메세지의 데이터로부터 상기 발신자 단말장치에 대한 발신자 식별자를 획득하는 제4 단계; 상기 발신자 식별자에 기초하여 상기 문자메세지의 발신자가 선택한 아바타 이미지를 획득하는 제5 단계; 상기 아바타 이미지와 상기 문자메세지를 결합하여 상기 아바타 이미지와 상기 문자메세지가 같이 존재하는 비디오 이미지를 제공하는 멀티미디어 메시지를 생성하는 제6 단계; 및 상기 멀티미디어 메시지를 상기 수신자 단말장치로 제공하는 제7 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 10】

제9항에 있어서, 상기 제5 단계는 상기 발신자 식별자에 대응하는 아바타 서브 콤포넌트를 획득하는 제3(a) 단계; 및 상기 아바타 서브 콤포넌트를 조합하여 상기 발신자가 선택한 아바타 이미지를 구성하는 제3(b) 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 11】

제9항에 있어서, 상기 제7 단계 이후에 상기 수신자 단말장치로부터의 요구에 응답하여 상기 아바타 이미지를 상기 수신자 단말장치로 다운로드 시키는 제8 단계를 더 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 12】

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 멀티미디어 메시지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지의 데이터를 제공받는 제1 단계; 상기 수신자 단말장치에 대한 프로파일 관련 정보를 획득하는 제2 단계; 상기 프로파일 관련 정보에 기초하여 상기 수신자 단말장치가 상기 멀티미디어 메시지를 디스플레이할 수 있는 능력이 없다고 판단될 때 상기 문자메세지를 상기 수신자 단말장치로 전송하고 종료하는 제3 단계; 상기 문자메세지로부터 치환가능한 단어를 선택하고 상기 선택된 단어에 대응하는 이미지 아이콘을 획득하는 제4 단계; 상기 이미지 아이콘과 상기 문자메세지를 결합하여 상기 문자메세지 중에서 상기 선택된 단어가 상기 대응하는 이미지 아이콘으로 치환된 비디오 이미지를 제공하는 멀티미디어 메시지를 생성하는 제5 단계; 및 상기 멀티미디어 메시지를 상기 수신자 단말장치로 제공하는 제6 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 멀티미디어 메시지의 제공방법.

【청구항 13】

제1항, 제4항, 제6항, 제9항, 제12항 중의 어느 하나의 항에 따른 멀티미디어 메시지의 제공방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체.

【청구항 14】

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 결합형 단문메세지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지를 제공받는 제1 단계; 상기 발신자 단말장치의 사용자로부터 미리 설정받은 특정의 문자데이터를 데이터베이스로부터 획득하는 제2

단계; 상기 문자메세지와 상기 문자데이터를 결합하여 결합형 문자메세지를 생성하는 제3 단계; 및 상기 결합형 문자메세지를 하나이상의 단문메세지로서 상기 수신자 단말장치로 송신하는 제4 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 결합형 단문메세지의 제공방법.

【청구항 15】

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 결합형 단문메세지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지를 제공받는 제1 단계; 상기 발신자 단말장치의 사용자로부터 미리 설정받은 하나이상의 문자데이터를 데이터베이스로부터 획득하는 제2 단계; 상기 문자메세지의 사이즈를 소정의 임계치와 비교하는 제3 단계; 상기 문자메세지의 사이즈가 상기 임계치보다 큰 경우, 상기 문자메세지를 상기 임계치 이하의 사이즈를 갖는 복수 개의 서브-문자메세지로 분할하고 하나이상의 상기 서브-문자메세지에 상기 문자데이터를 결합하여 복수 개의 결합형 문자메세지를 생성하는 제4 단계; 상기 문자메세지의 사이즈가 상기 임계치보다 작은 경우, 상기 문자메세지에 상기 문자데이터를 결합하여 결합형 문자메세지를 생성하는 제5 단계; 및 상기 문자메세지의 사이즈가 상기 임계치보다 큰 경우 상기 복수 개의 결합형 문자메세지를 복수 개의 단문메세지로서 상기 수신자 단말장치로 연속적으로 송신하고, 상기 문자메세지의 사이즈가 상기 임계치보다 작은 경우 상기 결합형 문자메세지를 단문메세지로서 상기 수신자 단말장치로 송신하는 제6 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 결합형 단문메세지의 제공방법.

【청구항 16】

제14항 또는 제15항에 있어서, 상기 문자데이터는 상기 발신자 단말장치의 사용자로부터 미리 설정받은 이모티콘을 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 결합형 단문메세지의 제공 방법.

【청구항 17】

제14항 또는 제15항에 있어서, 상기 문자데이터는 상기 발신자 단말장치의 사용자로부터 미리 설정받은 상기 사용자의 명함 데이터를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 결합형 단문메세지의 제공방법.

【청구항 18】

발신자 단말장치와 수신자 단말장치 사이에서 결합형 단문메세지를 제공하기 위한 방법에 있어서, 광고의뢰를 수주받아 상기 광고의뢰에 따라서 광고메세지 발송조건을 데이터베이스화하는 제1 단계; 상기 발신자 단말장치로부터 문자메세지를 제공받는 제2 단계; 상기 광고메세지의 결합이 허용되었는지 여부를 검사하여 허용된 경우에만 상기 결합형 단문메세지 제공방법을 진행하는 제3 단계; 상기 광고메세지 발송조건에 기초하여 상기 문자메세지에 결합할 광고메세지를 선택하는 제4 단계; 상기 문자메세지와 상기 광고메세지를 결합하여 결합형 문자메세지를 생성하는 제5 단계; 및 상기 결합형 문자메세지를 하나이상의 단문메세지로서 상기 수신자 단말장치로 송신하는 제6 단계를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 결합형 단문메세

지의 제공방법.

【청구항 19】

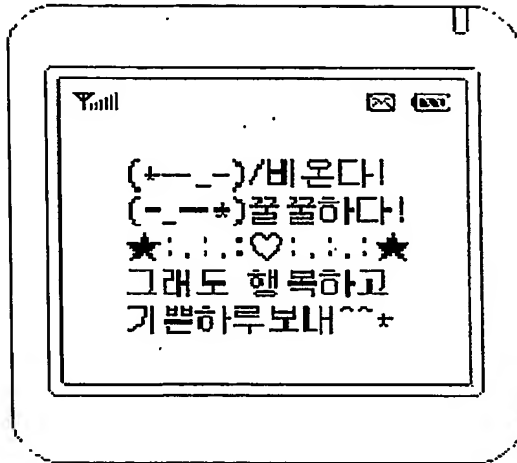
제18항에 있어서, 상기 광고메세지 발송조건은 상기 결합형 단문메세지의 수신자에 대한 조건을 포함하여 구성되고, 상기 제4 단계는 상기 광고메세지 발송조건을 상기 수신자 단말 장치의 사용자가 만족하는지 여부를 검토하는 과정을 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 결합형 단문메세지의 제공방법.

【청구항 20】

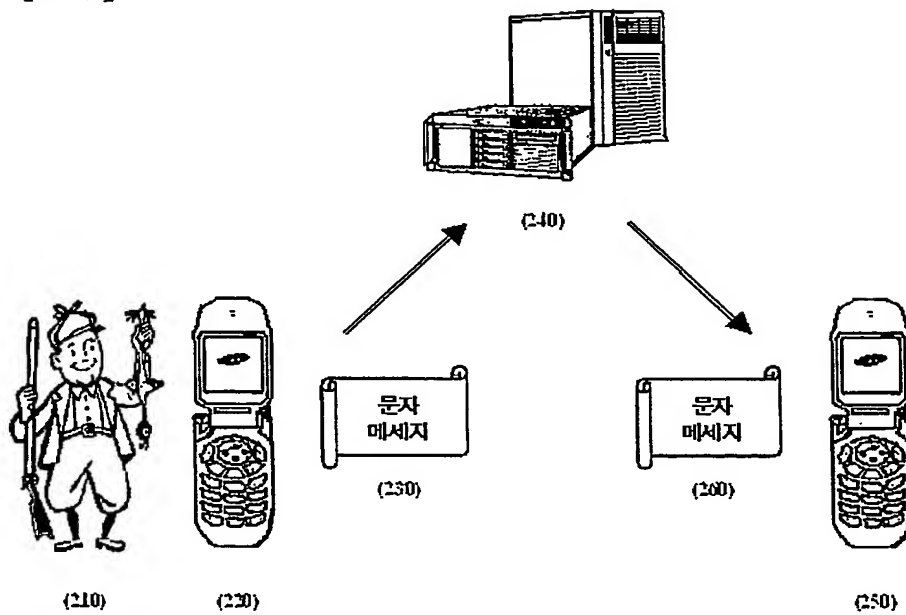
제14항, 제15항, 제18항 중의 어느 하나의 항에 따른 결합형 단문메세지의 제공방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체.

【도면】

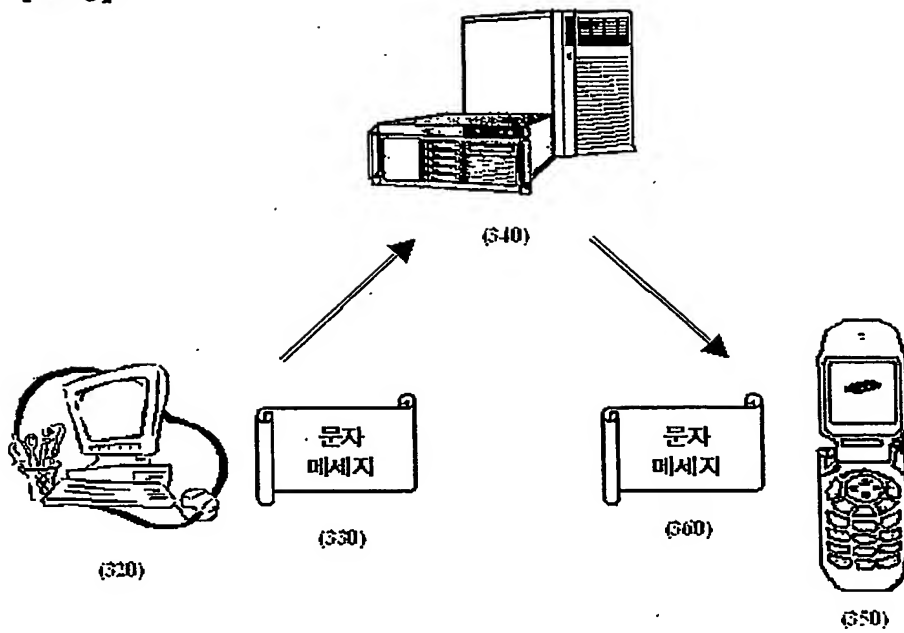
【도 1】



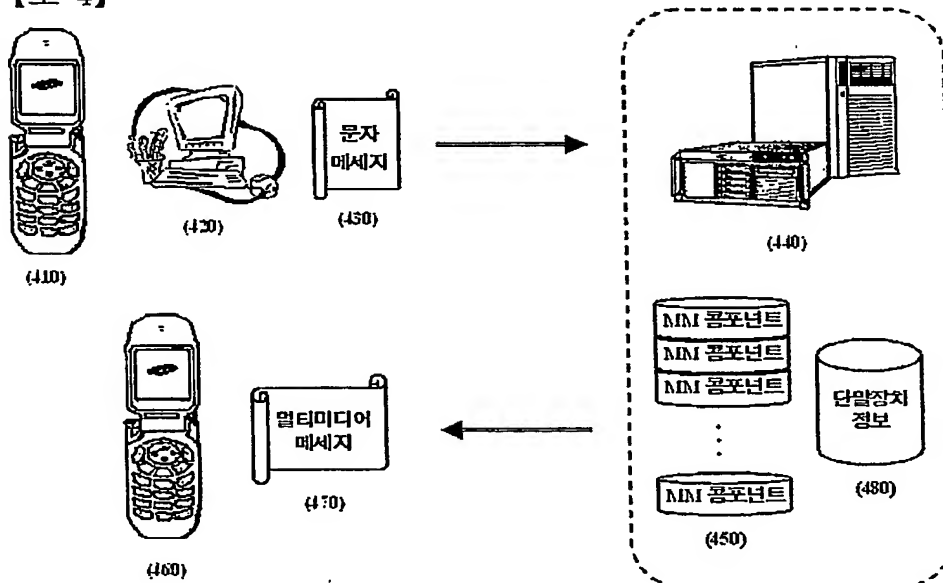
【도 2】



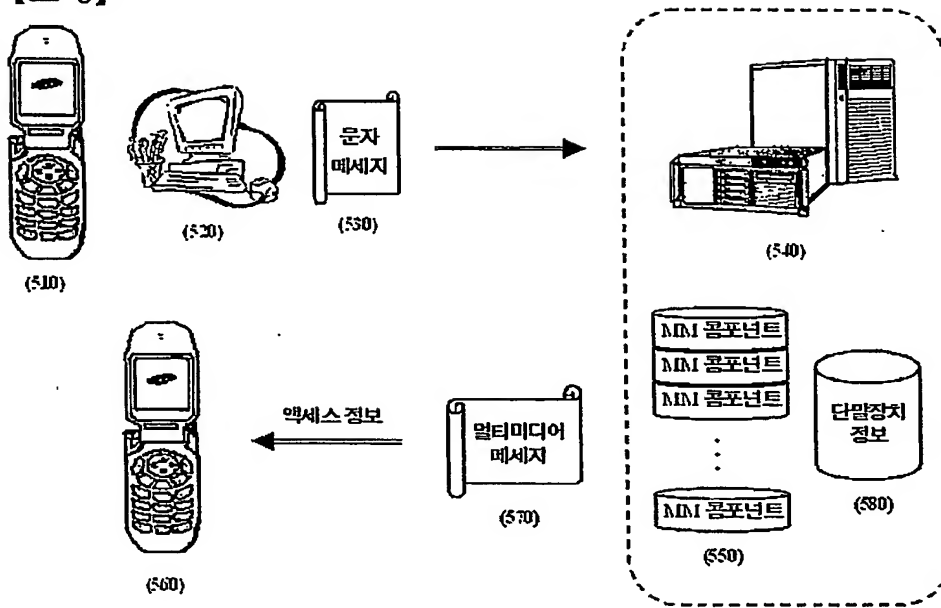
【도 3】



【도 4】



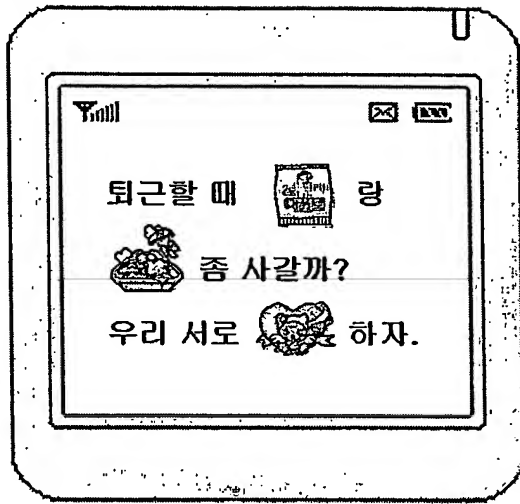
【도 5】



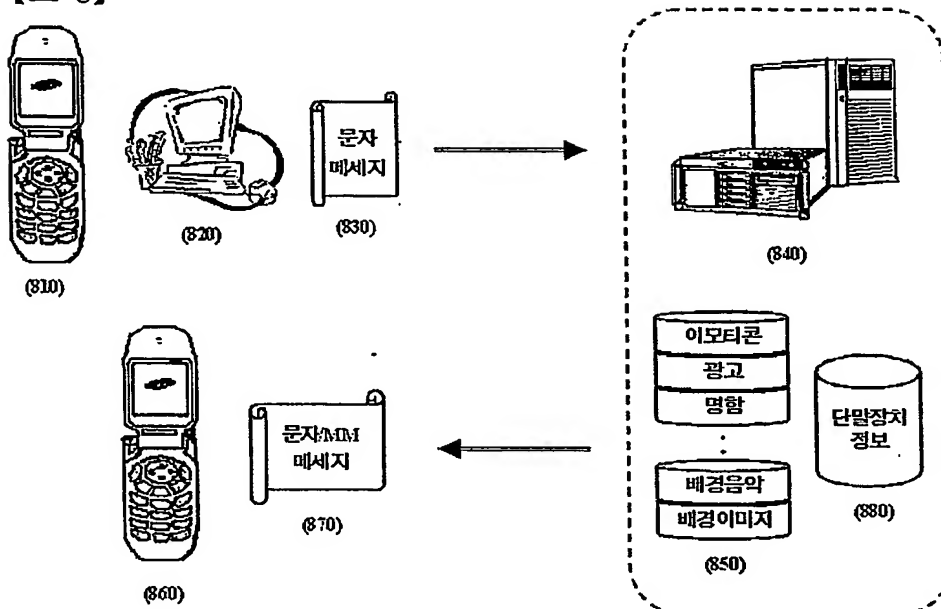
【도 6】



【도 7】



【도 8】



【도 9】

(도9A)

8시에 강남역에서
보자
[=3=3=3 1:1 리브폰팅
결면 딱!결면다]
(910)

(도9B)

아침에 화 내서
미안해. 그 래 두
전화는 받아
[=3=3=3 1:1 리브폰팅
결면 딱!결면다]
(920)

(도9C)

나 조금 늦을 것 같다
[내오엔텔 홍길동 011-
333-7777]
(930)

【도 10】

